

**MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA TEMA CITA-CITAKU KELAS IV SD N 6 SUWAWAL**

**Oleh : Qoriati Mushafanah, Novita Rahmanika Yanti
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

Abstract

This study is based on learning are less involved in learning activities among students, learning is done more emphasis towards the cognitive load and the number of students studying to be learned. A large load of learning and classroom learning activities pose little memorable learning monotonous and boring. The problems revealed in this study is there any difference in learning outcomes between students who use the model Teams Games Tournament (TGT) with students using the conventional model of my dream theme fourth grade N 6 Suwawal? The purpose of this study was to determine whether there is difference in learning outcomes between students who use the model Teams Games Tournament (TGT) with the conventional model of my dream theme fourth grade N 6 Suwawal.

This research is True Experimental Design. The population in this study is a fourth grade student n 6 Suwawal. Samples taken consists of two classes of grade IV A numbered 19 students, and class IV B amounts to 20 students by using a sampling technique saturated. The study design used was a posttest-only control group design. The data collection method used was a test, documentation, and observation. The instrument used is an evaluation test that has been on test validity, reliability, distinguishing features and the difficulty level.

The collected data was then analyzed using the t test, which previously tested for normality and homogeneity. The results show the average results of the experimental study class for an average of 73.75 and a control class learning outcomes by 67.42. Based on the results shown by the average of the results of learning, the two classes are normally distributed and the two homogeneous groups. Then on ttest analysis obtained t of 3.10 while ttable with $n1 + db + n2 - 2 = 20 + 19 - 2 = 37$ and a significance level of 0.05 by 2.02. Because $t_{count} > t_{table}$ ie $3.10 > 2.02$ then H_0 is rejected and H_a is accepted or it can be said that there are differences in learning outcomes between students who use the model Teams Games Tournament (TGT) to the student learning outcomes of students who use the conventional model of my dream theme fourth grade N 6 Suawawal.

Differences in study results showed the influence of the model Teams Games Tournament (TGT) to the student learning outcomes theme my goal fourth grade N 6 Suwawal. Thus the suggestion that teachers should be able to convey researchers to use the learning model Teams Games Tournament (TGT) in learning, especially learning thematic Terintegratif.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya aktivitas antar siswa dalam pembelajaran, Pembelajaran yang dilakukan lebih menekankan kearah ranah kognitif dan banyaknya beban belajar yang harus dipelajari siswa. Banyaknya beban belajar dan sedikit aktivitas belajar dikelas menimbulkan pembelajaran berkesan monoton dan membosankan. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah adakah perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan model konvensional tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dengan model konvensional tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal.

Jenis penelitian ini adalah *True Eksperimen Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 6 Suwawal. Sampel yang diambil terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A berjumlah 19 siswa, dan kelas IV B berjumlah 20 siswa dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control group-design*.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji t, yang sebelumnya di uji normalitas dan homogenitas. Dari hasil penelitian diketahui rata-rata hasil belajar kelas *eksperimen* sebesar 73,75 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 67,42. Berdasarkan hasil penelitian yang ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar, kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan kedua kelompok homogen. Kemudian di analisis t_{test} diperoleh t_{hitung} sebesar 3,10 sedangkan t_{tabel} dengan db $n_1+n_2-2 = 20+19-2 = 37$ dan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,02. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $3,10 > 2,02$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional siswa tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal.

Perbedaan hasil belajar menunjukkan adanya pengaruh model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal.

Kata kunci : *Teams Game Tournament* (TGT)

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Uyoh (2010: 5), pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Mariarso (1993) dalam Nara (2011: 12) pembelajaran adalah usaha pendidikan

yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali.

Namun, pada kenyataan di lapangan, pembelajaran yang dilakukan belum mencapai pembelajaran yang maksimal. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV ditemukan permasalahan berupa kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum mampu menunjukkan tiga ranah pembelajaran. Proses belajar yang dilakukan masih berupa pembelajaran yang menekankan pada ranah kognitif. Pelaksanaan pembelajaran di kelas kurang menekankan interaksi siswa. Interaksi yang terjadi hanya pada guru dengan siswa yaitu proses tanya jawab mengenai materi yang dipelajari. Selain kedua permasalahan diatas, permasalahan juga terjadi pada pengolahan beban belajar. Beban belajar adalah banyaknya kompetensi dasar dari setiap mata pelajaran yang harus dikuasai siswa. Kompetensi dasar akan menunjukan substansi bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa. Bahan ajar adalah tingkat kesulitan materi yang dipelajari siswa. Kunandar (2013: 46) mengungkapkan “pembelajaran tematik integratif yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema”. Pembelajaran ini menekankan pada kegiatan tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dengan pola pembelajaran yang menuntun siswa untuk mengamati, menanya, mengolah, menyajikan dan mencipta. Pembelajaran bertema ini menuntut siswa untuk menguasai materi dari setiap mata pelajaran, siswa harus mampu mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dan memahami keterkaitan mata pelajaran dalam satu waktu. Pembelajaran pada tema Cita-Citaku subtema Hebatnya Cita-Citaku memusatkan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada pembelajaran ini menerapkan cita-cita sebagai pokok bahasan yang akan dipelajari setiap pertemuan. Pembelajaran ini menyajikan beberapa profesi yang dipilih sebagai cita-cita menguraikan kehebatan suatu cita-cita dan menjelaskan manfaat cita-cita. Profesi yang digunakan sebagai contoh cita-cita adalah dokter, arsitek, polisi, pengrajin dan guru.

Seorang guru harus mampu mengatasi masalah yang timbul dalam pembelajaran. Alternatif yang dapat diterapkan pada permasalahan di atas adalah *Cooperative Learning*. Pendekatan kooperatif merupakan pendekatan yang mengedepankan keterkaitan antara kemampuan individu dengan kelompok dalam sebuah proses pembelajaran. Model kooperatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu strategi pembelajaran aktifitas belajar dengan belajar secara kelompok mengenai materi yang diberikan oleh guru, memantapkan pengetahuan setiap anggota kelompok untuk memahami pembelajaran yang telah dipelajari. Pada kegiatan kelompok siswa dapat melakukan diskusi, bertukar pikiran, bekerjasama. Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran berulang, dimana setelah siswa ditempatkan pada kegiatan belajar kelompok. Kemudian siswa akan dilibatkan pada permainan. Permainan bukan layaknya permainan biasa namun permainan ini berupa kuis yang memberikan soal yang berhubungan dengan pembelajaran yang telah dipelajari, sehingga kegiatan ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama dan permainan sehat.

Pembelajaran pada tema Cita-Citaku merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dan terdapat kegiatan pada aspek kognitif yaitu memahami bacaan, psikomotor melakukan praktik dari pengetahuan yang didapat, sikap yaitu menumbuhkan sikap siswa untuk terus mempelajari materi, menjawab soal, dan menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Subtema Hebatnya Cita-Citaku menuntun siswa untuk mengetahui kehebatan dan manfaat suatu cita-cita di masyarakat, lingkungan, ekonomi dan budaya. Selain itu pembelajaran pada subtema Hebatnya Cita-Citaku memaparkan hasil dari suatu cita-cita yaitu sebuah pengetahuan dan benda yang bermanfaat. Menurut Depdiknas (2003: 5) dalam Komalasari (2013: 62) mengatakan “pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Huda (2013: 117) mengemukakan bahwa “teknik pelaksanaan *Teams Games Tournament* setiap kelompok ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan sedang, rendah dan tinggi”. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable*. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (*table turnamen*), yang setiap minggunya harus diubah. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD N 6 Suwawal pada Semester Genap. Variabel X, merupakan variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel X adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Variabel Y, merupakan variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel Y adalah hasil belajar siswa tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai tiga aspek pembelajaran yaitu nilai pengetahuan, sikap dan ketrampilan siswa pada pembelajaran tema Cita-Citaku subtema Hebatnya Cita-Citaku meliputi mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N 6 Suwawal. Sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa kelas IVA dan IVB SD N 6 Suwawal. Teknik sampel untuk penelitian ini menggunakan *Non probability Sampling* yaitu sampling jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, dan tes. Teknik analisis data awal yaitu uji normalitas, homogenitas, dan kesamaan rata-rata. Sedangkan analisis data akhir yaitu uji normalitas, homogenitas dan perbedaan hasil belajar.

PEMBAHASAN

Teknik pengambilan data yaitu dengan menilai pembelajaran dengan tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan pada pembelajaran subtema Hebatnya Cita-Citaku. Penilaian pengetahuan dilakukan di akhir pembelajaran di akhir pertemuan dalam subtema Hebatnya Cita-Citaku, sikap melalui pengamatan selama pembelajaran. Aspek keterampilan melalui tugas kinerja.

Hasil belajar aspek pengetahuan merupakan *posttest* diakhir pembelajaran sub tema Hebatnya Cita-Citaku. Pengambilan nilai sikap siswa dengan cara mengamati siswa selama pembelajaran berlangsung. Setiap pembelajaran peneliti mengamati 5 siswa untuk dinilai. Nilai yang didapat merupakan nilai sikap selama mengikuti pembelajaran. Sikap yang diamati selama mengikuti pembelajaran meliputi: rasa ingin tahu, kerjasama, tanggung jawab dan disiplin. Nilai keterampilan diperoleh dari unjuk kerja siswa selama pembelajaran. Unjuk kerja dikerjakan siswa setiap pembelajaran berlangsung. Kegiatan tersebut berfungsi sebagai aplikasi dari materi yang diperoleh siswa. Unjuk kerja yang dilakukan adalah siswa membaca bacaan kemudian menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada lembar kerja. Melalui menjawab pertanyaan siswa dapat mengulang dan menulis kembali informasi yang telah siswa dapat dari bacaan. Siswa juga melakukan pengamatan dan mengaplikasi contoh bangun ruang yang telah disediakan. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan coba-coba untuk mengeksplorasi pengetahuan siswa. Ketiga nilai tersebut dibuat rata-rata dan menjadi nilai akhir. Nilai akhir yang dimaksud adalah rata-rata dari jumlah nilai pengetahuan, sikap dan ketrampilan selama pembelajaran. Rata-rata tersebut yang akan menjadi nilai setiap siswa selama pembelajaran. Dari hitungan nilai hasil belajar diperoleh data sebagai berikut:

Rata- rata Tiga Aspek (Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan) kedua kelas

No	Kelas	Pengetahuan	Sikap	Keterampilan
1	Kontrol	57	74	71
2	Eksperimen	63	82	76

(Sumber : Hasil Penelitian 2014)

Tabel di atas menunjukkan perbedaan rata-rata pada pembelajaran. Nilai pengetahuan kelas kontrol diperoleh 57, nilai sikap diperoleh 74, nilai ketrampilan diperoleh 71. Pada kelas eksperimen nilai pengetahuan diperoleh 63, nilai sikap diperoleh 82, nilai ketrampilan diperoleh 76. Perbedaan rata-rata pada tiga aspek menunjukkan adanya pengaruh model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema Hebatnya Cita-Citaku SD N 6 Suwawal Kabupaten Jepara.

Rata-rata Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Pengetahuan	Sikap	Keterampilan	Rata-rata
1	Kontrol	57	74	71	67.33

2	Eksperimen	63	82	76	73.67
---	------------	----	----	----	-------

(Sumber : Hasil Penelitian 2014)

Tabel Rata-rata Kelas Kontrol dan Eksperimen di atas menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 67,33 sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata 73,36. Perbedaan rata-rata di atas menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada subtema Hebatnya Cita-Citaku SD N 6 Suwawal.

Penelitian ini kelas dibagi menjadi dua yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol mendapat pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen mendapat pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua kelas ini akan mendapat perlakuan yang hampir sama. Keduanya mengerjakan tugas kinerja yang menuntut keaktifan dalam pembelajaran dan di akhir pembelajaran keduanya akan mengerjakan *posttest* sebagai pengukur kemampuan siswa. Perbedaan pada kelas kontrol dan eksperimen adalah pada *game* dan *tournament* yang diberikan pada setiap pembelajaran. Pembelajaran pada kelas eksperimen merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat terwujud dengan diberikan *games* dari setiap pembelajaran dan di berikan *tournament* di setiap unit pembelajaran. Melalui *game* akademik siswa dituntut untuk dapat menjawab dari setiap soal yang diberikan mendorong siswa untuk belajar dan mempelajari materi yang disajikan setiap pertemuannya. Setelah melakukan *game*, kegiatan akan berlanjut ke *tournament* dimana kegiatan ini menguji kemampuan individual siswa akan diuji.

Pada penelitian ini *game* dimainkan di setiap pembelajaran setelah membahas tugas kinerja yang dilakukan. *Game* yang dimainkan yaitu permainan menjawab banyak soal dalam waktu yang telah ditentukan. Setiap anggota kelompok mendapat dua pertanyaan yang berbeda dan dikerjakan secara individu dalam waktu yang ditentukan. *Tournament* diadakan setelah *game* selesai. *Tournament* yang dilakukan berupa menjawab soal secara berebut baik secara lisan dan tulis. Kegiatan *game* dan *tournament* inilah bersifat kooperatif dan menyenangkan akan menambah belajar siswa lebih maksimal karena dengan berkelompok mereka mencoba menyesuaikan diri dengan individu yang lain, dengan belajar bersama siswa memperoleh pengetahuan yang lebih dari pendapat teman-teman, melalui kegiatan yang disajikan siswa akan mencoba lebih aktif dan mempelajari materi lebih dalam. *Game* dan *tournament* yang berupa soal dari pembelajaran dapat menambah pemahaman siswa. Kegiatan tersebut merupakan pengulangan kembali dari materi yang telah dipelajari. Pengulangan secara terus menerus akan menjadi pembelajaran yang bermakna. Belajar bermakna dapat terjadi bila materi yang diberikan terstruktur dengan baik yaitu materi yang diberikan dari materi yang mudah ke materi yang sulit.

Berdasarkan analisis dan deskripsi data yang telah dipaparkan sebelumnya dapat diketahui ada perbedaan hasil belajar yang menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Perbedaan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata kelas. Rata-rata

kelas eksperimen 73,75 yang menunjukkan lebih besar dari kelas kontrol yaitu 67,42 yaitu dengan perbedaan rata-rata 6,33. Pada perhitungan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,10$. Melalui analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan hasil belajar tersebut menunjukkan adanya pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa tema Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan dari rumusan masalah yaitu adakah perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan model konvensional kelas IV SD N 6 Suwawal? dapat diketahui bahwa dengan metode penelitian yang telah di desain dan dengan memberikan tes yang sama, terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelas tersebut. Hasil belajar (kognitif, afektif dan psikomotor) menunjukkan perbedaan hasil belajar diantara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Perbedaan rata-rata antara kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapat menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT) dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Perbedaan yang ditunjukkan menjelaskan bahwa ada pengaruh pemberian model *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa subtema Hebatnya Cita-Citaku kelas IV SD N 6 Suwawal.

Pada penelitian ini saran yang dapat diberikan kepada pembaca adalah model *Teams Game Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada materi lain. Pada pembelajaran menggunakan model ini siswa mampu lebih aktif menggali informasi untuk dipelajari secara bersama, belajar mandiri untuk menguasai materi yang telah dipelajari. Kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan individu maupun kelompok melalui *games* dan *tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatturahman, Muhammad dan Sulistiyorini. 2012. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di sekolah dasar*. Bandung: Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model – model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Tema 7 Cita-citaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI*

- Kelas IV*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Tim Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Tema 7 Cita-citaku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nara,Hartini dan Eveline Siregar. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, Joko. 2009. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar IPS Siswa VIII SMP Negeri Cepogo Boyolali tahun 2008/2009*. <http://e-bookspdf.org/view/aHR0cDovL2VwcmludHMudW5zLmFjLmlkLzlxMjAvMS84MDYyMjIwNzIwMDkwNjMzMS5wZGY=/VGvzaXM>. (di unduh 8 Juni 2014).
- Putra, Dwi Permana. 2013. *Pengaruh Teams Games Tournament Berbasis Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Operasi Hitung Campuran pada Siswa kelas IV SD N Purwosari 02 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi tidak dipublikasikan. Universitas PGRI Semarang.
- Nisa, Khoirotun. 2013. *Pengaruh Pembelajaran tipe STAD, TGT dan Jigsaw dengan Kooperatif di SMP N 26 Semarang tahun pelajaran 2012-2013*. Skripsi tidak di publikasikan. Universitas PGRI Semarang.
- Sadulloh, Uyoh dkk. 2010. *Pedagogik (Ilmu Pendidik)*. Bandung. Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin,Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono,Agus. 2012. *Cooperatif Learning Teori Aplikasi dan Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.